NES-VS-FRG ★

Boxoft Image To PDF
Demo. Purchase from

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

BLADES OF STEEL™

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

2

Herzlichen Glückwunsch!

Ihnen gehört nun die authentische Heim-Version von Blades of Steel, einem der vielen Telespiel-Hits der Firma Konami.
Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung/
Beginn des Spiels 4
Spielgrafik 5
Angriffs- &
Verteidigungsspiel 6
Ligaordnung 7
Die Kampfszene 8
Penalty &
Verlängerung 9
Wichtige Hinweise 10

WILLKOMMEN ZUR NEUEN SPIEL-SAISON

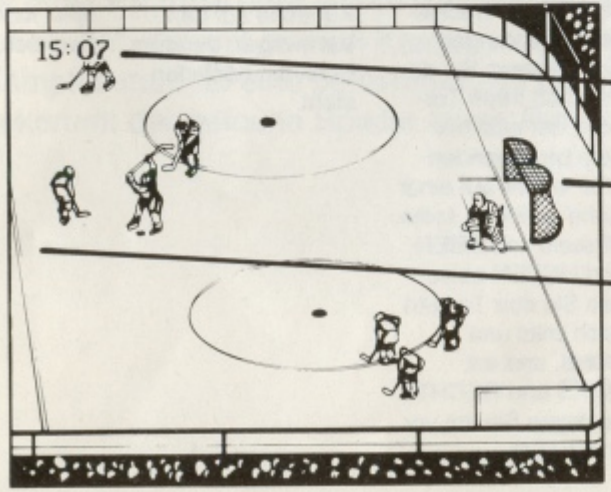
Nach einer hart umkämpften Saison in der knallharten NHL Liga, haben Sie sich schließlich doch noch den Weg zur höchsten Liga freigeschossen. Als unbekannter Aufsteiger müssen Sie sich nun gegen die besten Vorchecker auf dem Eis behaupten.
Doch Sie sind zuversichtlich, und mit dem Schläger in der Hand denken Sie an den Gewinn des MVP Cup, an die Titelblätter der Sportmagazine und die Rendevouzs mit wunderschönen New Yorker Modells (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge).
Doch Sie werden schnell merken, daß Ihnen in dieser Liga nichts geschenkt wird und bevor Sie Ihre Ziele erreichen, müssen Sie erstmal Tore schießen! Sie müssen die spielerischen Fähigkeiten eines Puckkünstlers und die Härte eines Verteidigers vereinen. Sie müssen Ihr Tor gegen unerbittliche Powerplays verteidigen. Und verteidigen Sie sich vor allem wenn Wut aufkommt, Handschuhe fallen und die Fäuste anfangen zu fliegen.
Also schnallen Sie sich Ihre Klingen aus Stahl an die Füße und machen Sie sich einen Namen! Oder Sie werden von den härtesten Schlägern des Eishockey auf´s Eis geworfen.

BEGINN DES SPIELS

Blades of Steel besteht aus drei harten Dritteln voll mit Nonstop-Aktion. Wählen Sie mit der Taste SELECT den EIN- oder ZWEI-Spielermodus und drücken Sie dann die Taste START:
Ein-Spielermodus: Wenn nur ein Spieler das Eis betritt, spielt er gegen einen zähen Computergegner. Wählen Sie zuerst mit der Taste SELECT "Exibition" oder "Tournament" und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste A.
Als nächstes benutzen Sie die Taste SELECT, um aus drei Schwierigkeitsgraden zu wählen – Junior (für Anfänger), College (für Fortgeschrittene) oder Pro (für Experten). Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste A.

Schließlich wählen Sie noch mit der Taste SELECT das Team welches Sie führen möchten und bestätigen Sie Ihre Wahl erneut mit Taste A. Wählen Sie dann auf die gleiche Art Ihren Computergegner.
Hinweis: Haben Sie den Tuniermodus ("Tournament") gewählt, stellt der Computer Ihren Gegner automatisch ein. Sie können die Spielpaarung kurz vor Spielbeginn sehen, wenn Sie die Taste START drücken.
Zwei-Spielermodus: Wollen Sie einen Freund herausfordern, wählen Sie beide ein Team mit der Taste SELECT und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste A. Im Zwei-Spielermodus kann man nicht den Schwierigkeitsgrad einstellen oder den Tuniermodus wählen.
Wenn Sie aus irgendeinem Grund Ihre Wahl in einem der beiden Modi ändern möchten bevor das Spiel beginnt, drücken Sie die Taste B um den Vorgang zu wiederholen.
Sind alle Entscheidungen gefällt, drücken Sie die Taste A, um die Mannschaften auf das Eis zu holen.

DAS KONAMI-STADIUM



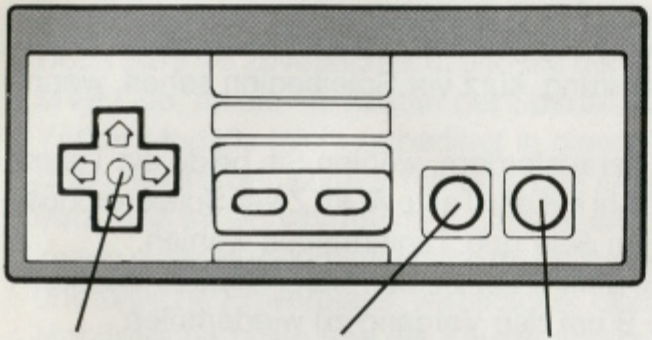
Spielzeit

Tor

Blaue Linie

Dieses 70.000 Plätze umfassende Stadion ist bis in das Jahr 2110 ausverkauft. Zum Glück haben Sie den besten Platz: Auf dem Eis.

ANGRIFFSSPIEL

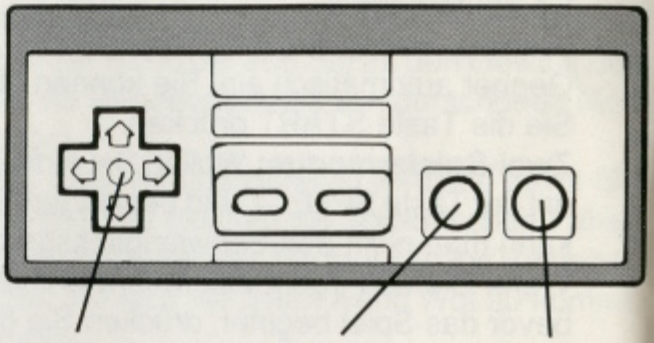


4-Wege-Taster
Sie steuern damit den Puck-führenden Spieler in 8 verschiedene Richtungen.

Taste B
Sie steuern damit den Puck-führenden Spieler auf einen Mitspieler Und drücken Sie Taste B, um einen präzisen Paß zu schlagen.

Taste A
Schuß-Taste. Hinweis: Schüsse sind automatisch auf den sich bewegenden Pfeil vor den Toren ausgerichtet.

VERTEIDIGUNGSSPIEL



4-Wege-Taster
Bewegen Sie den "blinkenden Verteidiger" in 8 verschiedene Richtungen. Kontrollieren Sie damit auch Ihren Torwart, der sich mit dem bewegenden Pfeil immer auf einer Höhe befinden sollte. Hinweis: mit OBEN und UNTEN bewegen Sie den Torwart nach links und rechts, und mit LINKS und RECHTS bewegen Sie ihn vor und zurück.

Taste B
Bei Druck auf die Taste B wechselt die Kontrolle auf den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht.

Taste A
Besitzt im Verteidigungsspiel keine Funktion.

EISHOCKEY-REGELN

BULLY

Am Beginn jeden Drittels und nach einem unerlaubten Weitschuß wird der Schiedsrichter die Mannschaften zu einem schnell aus dem Handgelenk geworfenen Bully aufstellen. Der Spieler, welcher als erster die Taste B drückt wenn der Puck den Boden berührt, wird den ersten Schuß zum Angriff machen.

UNERLAUBTER WEITSCHUSS

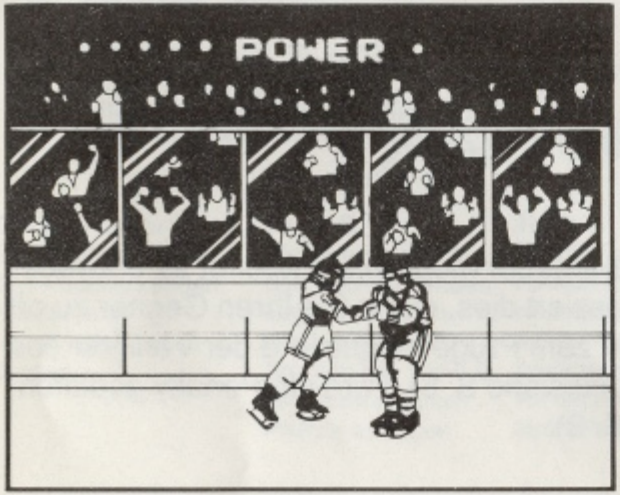
Hier wird gepfiffen, wenn ein Spieler den Puck aus seinem eigenen Drittel bis hinter das Tor des Gegners schießt ohne das der Puck berührt wird. Wenn dann ein Gegenspieler den Puck bekommt, wird gepfiffen und ein Bully im eigenen Drittel ausgeführt.

PRÜGEL & BODYCHECK

Wird ein Spieler zu grob (falls das in diesem Spiel überhaupt möglich ist) kommt es entweder zu einer Prügelei oder einem Penalty. Gewöhnlich passiert dies, wenn Sie Ihren Gegner zu oft "checken". Kommt es zum Kampf, wechselt die Grafik zum Prügelmodus und der Verlierer des Kampfes muß für eine bestimmte Zeit auf die Strafbank (siehe S. 8). Wird ein Penalty gepfiffen, bekommt der gefoulte Spieler einen Penalty (siehe S. 9).

SIE KRIEGEN DEN KAMPF

Hockeyspieler sind allgemein dafür bekannt, daß Ihnen schnell die Sicherungen durchbrennen. In "Blades of Steel" explodieren diese Typen in harten Prügelszenen, wenn Sie mit dem Vorchecking zu weit gehen.



Wie Sie die Sache klamachen

Drücken Sie die Taste B, um Ihre Fäuste fliegen zu lassen. Für die Deckung und um Ihr gutes Aussehen zu schützen, müssen Sie die Taste A drücken, (beide Fäuste schützen das Gesicht).

Nutzen Sie auch den 4-WEGE-TASTER, indem Sie OBEN oder UNTEN zusammen mit der Taste B drücken, um den Gegner auf das Kinn oder in den Magen zu schlagen. Zusammen mit der Taste A können Sie Ihre Deckung hoch oder runter nehmen.

Übrigens: wenn Sie einen Kampf verlieren und benommen am Boden liegen, werden Sie auf die Strafbank geschickt und Ihr Gegner kommt zum Überzahlspiel. Erst wenn der Schiedsrichter Ihren Spieler wieder ins Feld schickt, hat Ihr Team wieder die volle Stärke.

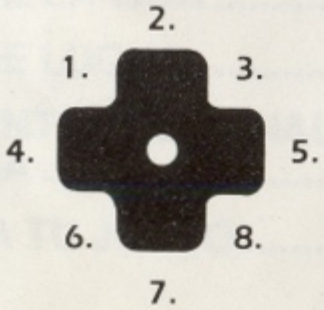
PENALTY UND VERLÄNGERUNG

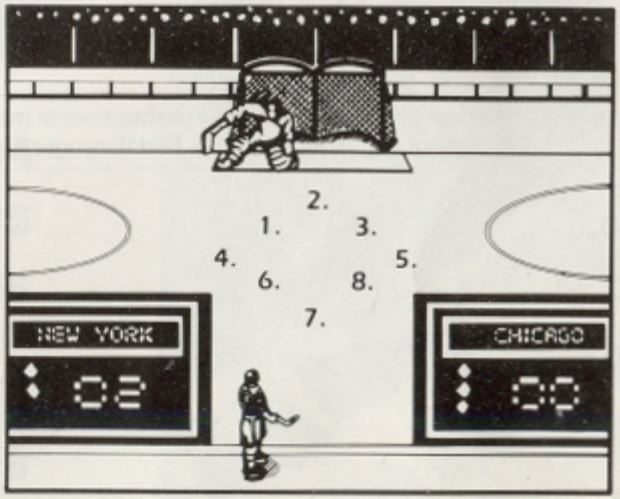
Bricht eine Prügelei aus und der Schiedsrichter pfeift bevor der Kampf entschieden ist, bekommt der gefoulte Spieler einen Penalty. Endet ein Spiel unentschieden, bekommt jedes Team in der Verlängerung 5 Freischüsse (Penalty) und der Sieger des Spiels wird durch die meisten Treffer entschieden. Steht es nach der Verlängerung immer noch unentschieden, werden solange Penalty gespielt bis der Sieger ermittelt ist.

Bedienung während der Penaltys und Verlängerung

Wenn Sie der Schütze sind, zielen Sie mit Ihrem 4-WEGE-TASTER und drücken Sie anschließend die Taste B . Stehen Sie im Tor, versuchen Sie mit dem 4-WEGE-TASTER und der Taste B den Schuß zu halten.

HINWEIS: Mit dem 4-WEGE-TASTER kann man in 8 verschiedene Richtungen zielen.





Die Richtungsnummern des 4-WEGE-TASTER entsprechen den Zahlen in der Grafik.

Wichtige Hinweise

* Dieses Konmai Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.

* Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.

* Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.

* Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
  Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

"Nintendo empfiehlt, keine Fernsehapparate mit Rückprojektion (Projektion von hinten) mit Ihrem NES-System zu verwenden, da Bildstörungen auftreten könnten."

Ya eres otro afortunado poseedor de la auténtica versión doméstica de BLADES OF STEEL, uno de los numerosos éxitos de Konami. Te sugerimos que leas la totalidad del manual antes de empezar a jugar.

INDICE

INTRODUCCION/ COMO EMPEZAR 12

PANTALLA DE JUEGO 13

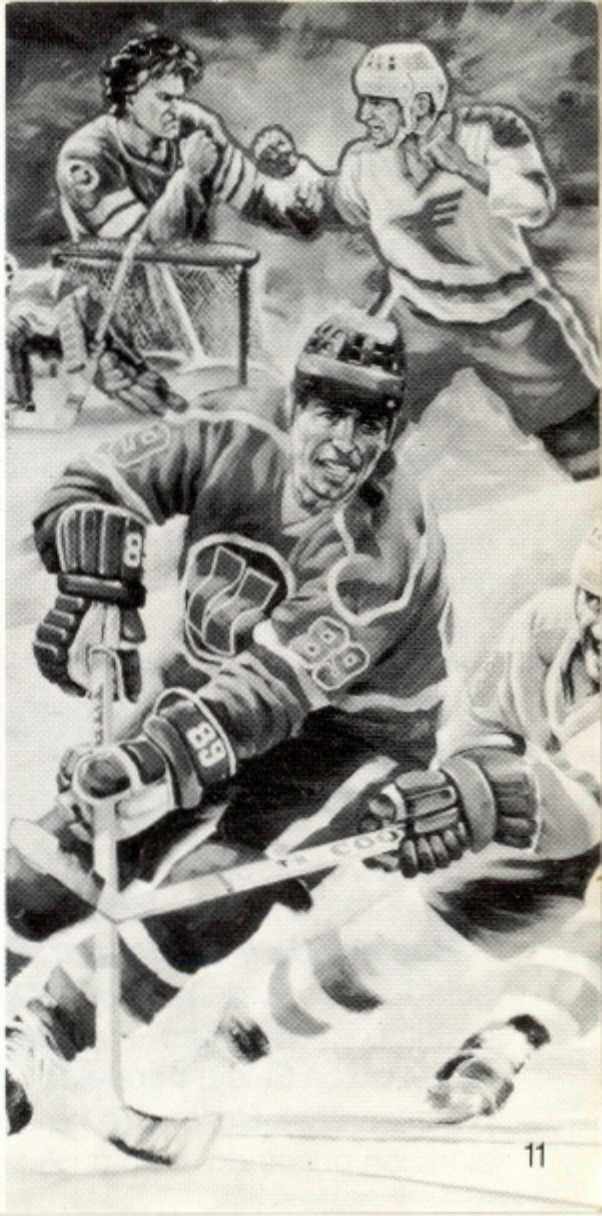
CONTROLES DE ATAQUE Y DEFENSA 14

REGLAS DE LA LIGA 15

ESCENA DE LUCHA 16

LANZAMIENTOS DE PENALTI Y PRORROGA 17

PRESERVA TU JUEGO 18



BIENVENIDO

Después de una dura temporada jugando en la NHL, finalmente has conseguido hacerte un hueco entre los profesionales. Ahora eres otro novato sin nombre, compitiendo contra los mejores jugadores que has visto jamás.

Has conseguido que confíen en ti, y con el stick en la mano ya estás trabajando para llevarte la copa a casa, ganar la MVP, ser portada de las revistas de deportes, y salir con una guapa modelo de Nueva York (No necesariamente en este orden).

Pero pronto aprenderás que en esta liga las cosas no son tan fáciles, y que antes de conseguir tus propósitos tendrás que marcar tantos a tus competidores. Deberás poseer no sólo el estilo de los jugadores más técnicos, sino también la fuerza de los más brutales. Tendrás que defender tu meta contra los ataques del contrario. Y finalmente, te verás obligado a defenderte cuando estalle la violencia y las cosas se pongan difíciles.

Así ques, cálzate tus botas "Blades of Steel" y prepárate para convertirte en un as. ¡Si no lo consigues te estrellarás en el hielo jugando contra los jugadores más duros de este deporte!

COMO EMPEZAR

Blades of Steel consta de tres trepidantes períodos rebosantes de acción. Usa el botón SELECT para elegir (1) ó (2) jugadores, y pulsa START después.

Modalidad de un jugador: En este caso te enfrentarás contra un competidor guiado por el ordenador. Comienza pulsando el botón Select para elegir "Exhibición" (Exhibition) o "Torneo" (Tournament). Pulsa A para confirmar tu elección. Después, usa el botón Select para elegir uno de los tres niveles de dificultad: Junior (para principiantes), College (para intermedios), y Pro (para avanzados). Confirma tu elección pulsando el botón A.

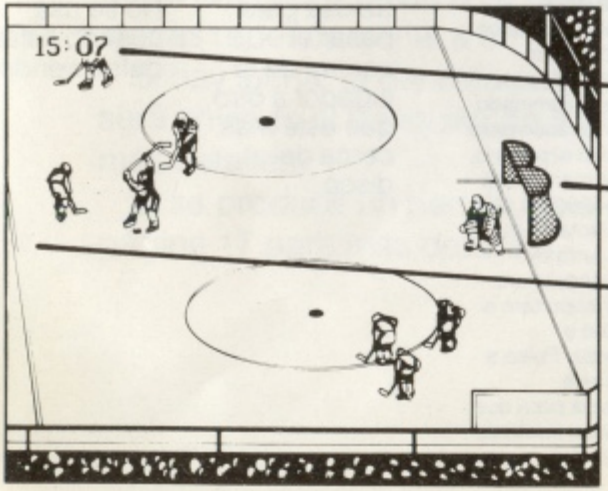
Finalmente, pulsa Select para elegir el equipo que quieras capitanear, y de nuevo confirma con el botón A. Elige después el nombre del equipo contra el que quieras jugar, siguiendo los mismos pasos.

Nota: Si has elegido la modalidad de Tornee, el ordenador seleccionará automáticamente al equipo contrario. Al final del proceso de selección en esta modalidad, pulsa Start para ver los emparejamientos.

Modalidad de dos jugadores: Si estás jugando contra un amigo, los dos tendréis que elegir un equipo usando el botón Select, y confirmando con el botón A. En la modalidad de dos jugadores no quedes elegir nivel de dificultad ni torneo.

Si por alguna razón quieres cambiar tu elección en ambas modalidades antes de empezar el juego, pulsa el botón B para repetir el proceso.

Cuando todas las decisiones sean definitivas, pulsa el botón A para que salgan los equipos a la pista.



EL ESTADIO KONAMI

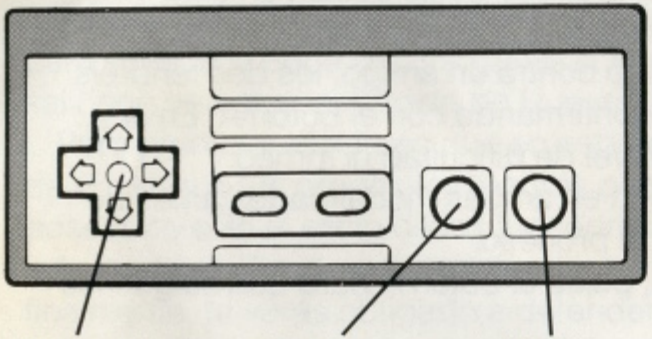
Cronómetro de juego

Portería

Linea Azul

Las 70000 localidades de este super-estadio están vendidas hasta el año 2010. Afortunadamente, tú tienes el mejor sitio: el centro de la pista.

CONTROLES DE ATAQUE



Bloque de Control

Usalo para maniobrar en todas direcciones al jugador que lleva el disco.

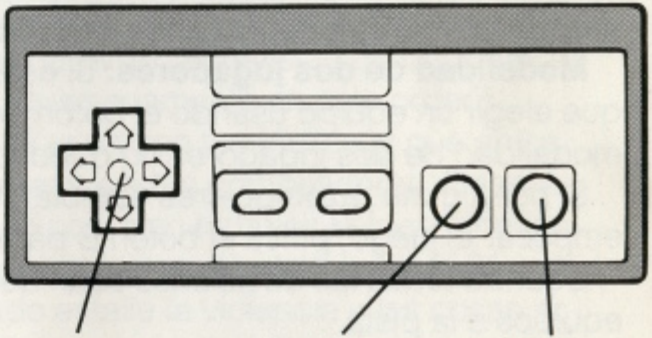
Botón B

Orienta el jugador hacia un compañero de equipo, y pulsa el botón B para hacer un pase con precisión.

Botón A

Púlsalo para disparar. Nota: Los disparos salen automática-mente en la dirección de la flecha que se mueve frente a la portería del defensor.

CONTROLES DE DEFENSA



Bloque de Control

Se usa para maniobrar en ocho direcciones al jugador defensor que esté iluminado. Usalo también para controlar al portero, que se mantendrá siempre sobre su linea. Nota: Pulsa hacia Arriba y hacia Abajo para mover al portero a derecha e izquierda. Pulsa a Derecha e Izquierda para que se mueva adelante y atrás.

Botón B

Se usa para pasar el control de tu jugador a otro que esté más cerca del disco.

Botón A

No se usa cuando estás defendiendo.

REGLAS DE JUEGO

Saques

Al comienzo de cada periodo, y antes de los "icing calls", el árbitro alineará a los jugadores para hacer el tradicional saque neutral. El primer jugador que pulse el botón B cuando el disco toque el suelo tendrá la posibilidad de hacer el primer ataque.

ICING CALLS

Esto ocurre cuando un jugador dispara desde su propio campo y el disco atraviesa la pista, pasando más allá de la portería enemiga sin que nadie lo toque. Cuando el oponente se hace con el control del disco tras su portería, tiene lugar un "icing call" y se realiza un saque.

JUEGO DURO

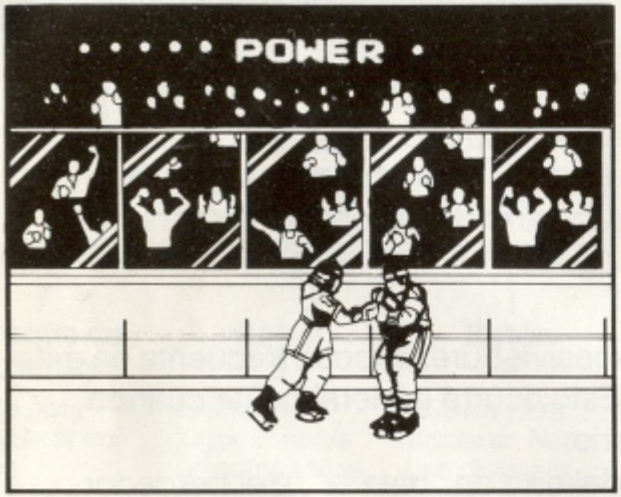
Cuando un jugador se comporta con excesiva dureza (cosa frecuente en este deporte), habrá pelea o se pitará penalti. Esto ocurre generalmente cuando atacas repetidamente a un jugador contrario.

Si hay lucha, la pantalla pasará a la modalidad de "batalla", y el perdedor será enviado al banquillo de expulsados durante un tiempo (ver pagina 16 para más detalles).

Si se produce un penalti, éste será lanzado por la victima de la falta (ver página 17 para más detalles).

TENDRAS QUE LUCHAR (Para conseguir la Victoria)

El Hockey es conocido por sus famosas escaramuzas, y en Blades of Steel, este estereotipo entra en acción con escenas de lucha descontrolada.



COMO ACTUAR EN ESTOS CASOS

Consigue tus mejores golpes pulsando el botón B. Para protegerte, pulsa el botón A.

Usa también el bloque de control, pulsando Arriba o Abajo junto con el botón B para golpear a la altura de la barbilla o el estómago. Haz lo mismo con el botón A para subir o bajar la guardia.

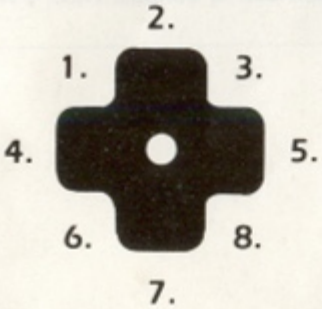
Por cierto, si pierdes el combate, serás enviado al banquillo de expulsados, dando a tu oponente una superioridad de juego. Tu equipo no recobrará toda su potencia hasta que el árbitro sople el silbato.

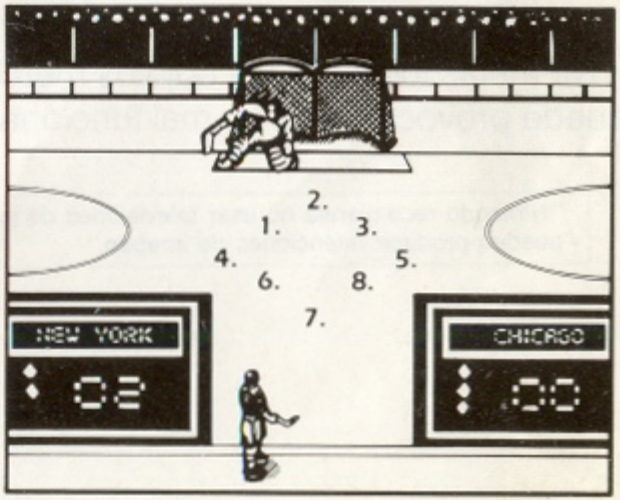
LANZAMIENTOS DE PENALTI Y PRORROGA

Si se produce un combate y el árbitro interviene antes de que los puños estén amoratados, se produce un penalti. Si el juego termina con empate, se lanzan cinco penaltis por cada equipo, ganando aquel que consiga más tantos. Si después de los penaltis persiste el empate, ¡se siguen lanzando uno a uno hasta que alguien falla!

COMO CONTROLAR LOS LANZAMIENTOS

Si tú eres quien va a lanzar, usa el Bloque de Control para apuntar el lanzamiento, y pulsa después el botón B. Si estás defendiendo la portería, usa el bloque de control junto con el botón B para intentar detener el disparo. NOTA: Usando el bloque de control, puedes disparar o defender en ocho direcciones diferentes:





Los números indicados en el gráfico corresponden a las direcciones mostradas en la ilustración.

PRESERVA TU JUEGO

• Este cartucho de Konemi es un dispositivo de alta precisión con complejos circuitos electrónicos. Evita someterlo a golpes o temperaturas extremas.

• No toques las conexiones ni permitas que se mojen, ya que esto podría producir daños.

• Comprueba siempre que tu consola está APAGADA cuando insertes o retires el cartucho.

• No metas los dedos ni objetos metálicos en el conector de expansión. Esto quede provocar daños y mal funcionamiento.

"Nintendo recomienda no usar televisiones de pantalla de reflexion con la consola NES, pues se pueden producir retenciones de imagen."

BLADES OF STEEL™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Blades of Steel™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan